

Le GN comme expression artistique

*Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 23 août 2018*

La notoriété du jeu de rôle grandeur nature en tant que pratique sportive, ludique et sociale n'est plus à questionner. Entre les batailles à l'arme de latex, les banquets en salle et les journées en plein air, les rôlistes considèrent habituellement le GN comme un loisir leur offrant, le temps d'une fin de semaine ou d'une soirée, une évasion dans un contexte d'activité physique ou de jeu en compagnie de leurs ami(e)s. Or, un aspect du GN est fréquemment occulté : sa vocation artistique.

D'emblée, clarifions ce que nous entendons ici par une expression artistique. Effectivement, la philosophie de l'art et l'esthétique offrent une multitude de définitions de ce qu'est l'art. De la recherche du Beau à la quête du Sublime ou de l'engagement social, l'artiste peut orienter ses créations vers une panoplie de finalités. Plus encore, nous ne saurions ici trancher la question de la distinction entre l'artiste et l'artisan. Néanmoins, dans le cas présent, nous soulignerons une valeur commune à la plupart des artistes reconnus : le besoin de présenter, par la production d'une oeuvre définie, leur vision personnelle du monde. Qu'il s'agisse du perturbant cubisme de Pablo Picasso, de l'étourdissant existentialisme de Jean-Paul Sartre ou de la douceur romantique de Frédéric Chopin, l'artiste offre au public une création dévoilant sa perception personnelle de l'existence, que celle-ci soit rationnelle ou purement émotionnelle.

Le GN peut-il être un projet artistique au sens d'une représentation personnelle d'une vision du monde? De façon intéressante, c'est lorsque nous posons cette question que nous voyons immédiatement se matérialiser des catégories d'événements se distinguant clairement. Au-delà de la présence d'une histoire (du "lore"), de

l'incarnation continue de personnage ou de décors immersifs, nous notons que certaines activités n'ont guère pour objectif premier d'offrir une fenêtre sur une conception du monde réel. Ceux-ci mettront plutôt l'accent sur la récréation ou la reproduction approximative d'univers fictifs déjà existants, l'activité physique ou le plaisir de vivre des aventures entre ami(e)s. Bien sûr, de telles orientations ne diminuent en rien la qualité potentielle de ces événements, mais elles ne relèvent pas en elles-mêmes de la pratique artistique.

Toutefois, d'autres GN offriront, par la couleur particulière de leur univers de jeu, la mise en scène et les structures réglementaires balisant la nature des personnages incarnés, une voie d'accès sur une vision spécifique du réel. Habituellement, les participant(e)s s'impliquant dans ces GN ressortiront de ces activités imprégnés d'un sentiment précis recherché par les organisateurs(trices) de l'événement. Ce sera par exemple le cas d'un scénario où chaque articulation de l'univers et de la mise en scène poussera à la trahison et au complot. Dans un tel cas, les participant(e)s seraient invités à percevoir avec cynisme les rouages corrompus de nos sociétés humaines. De la même manière, un GN pourra plonger les rôlistes dans un contexte de guerre contre un ennemi étouffant où la coopération sera de mise afin de gérer d'inévitables drames humains, exposant de ce fait les horreurs des conflits armés tout en redonnant confiance en la bonté et générosité humaines. Dans ces deux cas, les participant(e)s conserveront un sentiment défini à l'issue de leur expérience et saisiront, le temps d'un instant, comment l'Organisation en place perçoit le monde.

Ici, l'Organisation cherche à faire ressentir aux participant(e)s de ses événements ce qu'elle-même ressent face au réel. Elle invite tous et chacun à percevoir momentanément l'existence de la même manière qu'elle la perçoit. Pour en arriver à cette fin, l'entièreté des éléments constituant le GN doivent être organisés de manière à mener à la génération de l'émotion, de la sensation ou de la pensée recherchées. Les règlements, la trame narrative et le contexte concret de jeu, entre autres, deviennent alors les équivalents des couleurs et formes apposées sur une toile par le peintre, ou des notes jouées par le pianiste. Au contact d'un juste agencement de chacun de ces éléments, le participant(e) ressortira du GN personnellement touché, tout comme le spectateur quittera une pièce de théâtre ébranlé ou un musée intrigué.

Plus encore, lorsqu'il est conçu comme une expression artistique, le GN est susceptible d'opérer une transformation profonde chez les participant(e)s. Alors que dans les musées ou les salles de spectacle les spectateurs ne sont que trop souvent des témoins recevant plus ou moins activement l'oeuvre soumise, le GN invite pour sa part l'individu à s'impliquer pleinement dans la réalisation de l'oeuvre. Sans le "spectateur-participant", cette création artistique ne peut exister, ce qui génère un lien profond entre celle-ci et le rôliste. Cependant, paradoxalement, les événements qui susciteront les effets les plus puissants chez l'individu seront ceux qui lui offriront des balises strictes et définies à sa liberté créatrice. Effectivement, lorsqu'un GN permet à chaque participant(e) de créer son histoire personnelle et d'altérer l'univers global, devenant de ce fait un "melting pot" de concepts disparates, il perd en cohérence et en efficacité. Pour éviter ce phénomène, il doit plutôt inviter les participant(e)s à investir leur créativité dans la proposition artistique initiale de l'Organisation. Dès lors, les joueurs et joueuses contribueront à approfondir et à renforcer le résultat de l'expression artistique, autant au niveau du GN lui-même que sur le plan individuel.

En conclusion, il pourrait être intéressant dans le futur d'ajouter aux qualités possibles d'un GN cette vocation artistique. Bien sûr, tous les GN ne pourront pas être considérés comme tels. De la même manière qu'un amateur s'amusant avec de la gouache et qu'un peintre répliquant une image selon des numéros ne seront généralement pas perçus comme des artistes (et ne chercheront assurément pas à transmettre une vision personnelle du monde), les organisateurs et organisatrices de GN pourront s'intéresser davantage aux côtés ludique, sportif ou social de leurs événements. Pourtant, d'autres feront le choix de partager une expérience spécifique de l'existence avec ceux qui souhaiteront les écouter. C'est en reconnaissant cette réalité créative et culturelle que nous augmentons le rayonnement de notre pratique.